

EXPLORANT L'IMPACTE DEL **DISSENY DE JOCS** PER PROMOURE LA **INCLUSIÓ**

de Jordi Sancho

1. Introducció: del disseny de jocs a la inclusió social

El disseny de jocs s'ha convertit en una poderosa eina per al canvi i la inclusió social. La capacitat única dels jocs per a implicar els jugadors els fa eficaços per a fomentar l'empatia, qüestionar els estereotips i encoratjar la interacció social. Aquesta recerca, sorgida del projecte europeu Erasmus+ KA3 "Game on: Inclusion through Educational Game Design", examina com el disseny de jocs pot crear una societat més inclusiva mitjançant el desenvolupament d'habilitats i competències relacionades amb la millora de la inclusió. L'estudi comença centrant-se en tres conceptes principals relacionats: jocs per a l'aprenentatge, codisseny i constructivisme en el disseny de jocs i la inclusió.

1.1 Aprenentatge basat amb jocs, *serious games* i ludificació

Els jocs i la ludificació s'han relacionat amb l'aprenentatge, mostrant beneficis educatius positius, especialment quan s'integren amb pràctiques pedagògiques. Per "joc" entenem una estructura amb regles i objectius, en la qual la jugabilitat (*gameplay*) implica aprendre, adaptar-se i millorar habilitats. La recerca ha demostrat que els jocs contribueixen al desenvolupament cognitiu, motivacional, emocional i social, millorant habilitats com la resolució de problemes i la resiliència. Els *serious games*, dissenyats concretament amb finalitats educatives i formatives, tenen resultats dispars, i alguns estudis mostren efectes insignificants en comparació amb altres intervencions educatives. La ludificació ha mostrat resultats positius en la motivació i el compromís, però també té aspectes negatius com l'augment de la competència i la complexitat del disseny.

1.2 Codisseny i constructivisme en el disseny de jocs

El disseny de jocs exemplifica el codisseny i l'activitat constructivista. El codisseny implica a totes les parts interessades en el procés de disseny, la qual cosa garanteix que el resultat sigui atractiu i eficaç. Està vinculat al constructivisme, una teoria que suggereix que les persones aprenen millor fent o construint alguna cosa. Aquest enfocament té les seves arrels en la teoria del constructivisme de Piaget. Les activitats col·laboratives en el disseny de jocs se centren en els propòsits compartits, la creació de productes tangibles i el treball col·laboratiu. Les eines utilitzades inclouen kits d'eines i prototips.

1.3 Inclusió i competències per a la inclusió

El concepte d'exclusió social i la seva contrapartida, la inclusió social, són complexos. L'exclusió social es defineix com un procés en el qual els individus no poden accedir a una vida normal, a causa de la pobresa, la falta de competències o la discriminació. La inclusió social garanteix la plena participació en la vida social, la qual cosa implica polítiques i accions en els àmbits polític, econòmic i del benestar. D'altra banda, les accions personals o de grup per a millorar la inclusió són essencials, centrant-se en el desenvolupament d'habilitats i competències crítiques. Entre elles es troben la participació, l'absència de prejudicis, l'empatia, la flexibilitat i la creativitat. No obstant això, centrar-se únicament en la participació pot desviar l'atenció de qüestions fonamentals com la desigualtat i la redistribució de la riquesa.

1.4 Com ajuda el disseny de jocs a millorar la inclusió social

El disseny de jocs ajuda a la inclusió social identificant mètodes d'exclusió, desenvolupant valors i competències per a una societat més inclusiva i oferint entorns de baix risc per a l'exploració de rols. Els jocs poden fomentar el treball en equip, les habilitats de comunicació i l'empatia, desafiant els estereotips i promovent la comprensió entre diferents cultures. El disseny de jocs també incorpora característiques d'accessibilitat que permeten una participació més àmplia. Alguns exemples són el disseny de jocs per a l'empatia en la resolució de conflictes i la creació d'escenaris per a una millor comprensió a través del joc de rols.

El disseny de jocs fomenta el compromís i la motivació en l'aprenentatge, com es veu en exemples com els jocs de taula per a pacients amb demència o en eines usades per serveis de salut mental. Participar en el disseny d'un joc pot ser més motivador i estimular un aprenentatge més profund que merament jugar a un joc. El codisseny de jocs porta a una comprensió co-construïda de contextos i experiències. El paper del facilitador és crucial per a influir en la validesa i els resultats d'aquests escenaris.

2. Objectius

La recerca pretén explorar l'ús del disseny de jocs per a millorar les habilitats i competències inclusives.

3. Metodologia

La metodologia de la recerca va incloure entrevistes amb facilitadors formats, socis de cinc organitzacions implicades en el desenvolupament de material i formació, qüestionaris i material d'avaluació del projecte. L'anàlisi de la idoneïtat del disseny de jocs es basa en els conceptes destacats en la revisió bibliogràfica, centrant-se en el desenvolupament de material de suport, el compromís, la solidesa, l'adaptabilitat, la claredat, els valors del procés, els resultats percebuts i l'escalabilitat.

4. Resultats

El disseny de jocs demostra ser un mètode eficaç per a millorar les habilitats d'inclusió a nivell grupal, i sembla especialment útil per a treballadors i educadors juvenils. Proporciona oportunitats creatives de resolució de problemes que impliquen una alta participació i compromís. Els reptes inclouen diverses perspectives sobre la inclusió i problemes d'escalabilitat per a bases d'usuaris més àmplies i grups grans. El disseny de jocs es perfila com una nova metodologia prometedora en el conjunt d'eines d'intervenció professional per a millorar la inclusió social.